

# MICRO-INFORMATIQUE

## DÉFINITION DU DOMAINE D'EXAMEN

GRAPHISME

INF-5062-2

OCTOBRE 1996

# **MICRO-INFORMATIQUE**

## **DÉFINITION DU DOMAINE D'EXAMEN**

**GRAPHISME**

**INF-5062-2**

**OCTOBRE 1996**

© Gouvernement du Québec  
Ministère de l'Éducation, 1996 — 96-0047

ISBN 2-550-30049-1

Dépôt légal — Bibliothèque nationale du Québec, 1996

## **1 Présentation**

La présente définition du domaine d'examen a été rédigée à des fins d'évaluation sommative. Elle permet de décrire et d'organiser les éléments essentiels et représentatifs du programme d'études et, plus particulièrement, du cours *Graphisme*. La définition est fondée sur le programme, mais elle ne peut, en aucun cas, le remplacer. Son rôle est d'assurer la correspondance entre le programme et les épreuves nécessaires à l'évaluation sommative.

Les sections de la présente définition du domaine d'examen sont semblables à celles des définitions du domaine d'examen des autres cours. Leur contenu, cependant, est particulier au présent cours.

Le but de la définition du domaine d'examen est de préparer des épreuves valides d'une version à une autre, d'une année à une autre, ou encore d'une commission scolaire à une autre en tenant compte du partage des responsabilités entre le ministère de l'Éducation et les commissions scolaires.

## 2 Conséquences des orientations du programme en évaluation sommative

Orientations	Conséquences
Le cours <i>Graphisme</i> a pour but de favoriser chez l'élève l'acquisition des connaissances suffisantes pour utiliser de façon autonome un logiciel graphique.	On évaluera la capacité de l'élève à utiliser de façon autonome les fonctions de base nécessaires à la réalisation d'une production graphique.
Dans le programme, on privilégie une approche pragmatique et les objectifs fixés sont d'ordre pratique.	L'évaluation devra comprendre des tâches ayant pour objet de mettre en évidence les habiletés pratiques de l'élève.
Dans le programme, on vise l'utilisation immédiate, dans les programmes d'études de la formation générale et dans la vie courante, de l'outil informatique.	L'évaluation devra comprendre des tâches en rapport avec les différents programmes d'études de la formation générale des adultes ainsi qu'avec des activités significatives de la vie courante.
Dans le programme, on favorise les activités de production.	L'évaluation pourra comporter des activités qui englobent plusieurs éléments de contenu.
Dans le programme, on tient compte des logiciels graphiques les plus répandus.	Les épreuves devront pouvoir s'adapter aux différents logiciels ou être indépendantes de ceux-ci.

### 3 Contenu du cours aux fins de l'évaluation sommative

#### Notions

- Graphique :
  - Déplacement d'une forme ou d'un objet;
  - Copie d'une forme ou d'un objet;
  - Effacement d'une partie d'un dessin;
  - Effets spéciaux.
- Dessin :
  - Épaisseur des traits;
  - Rectangle aux coins arrondis, cercle, ellipse;
  - Ligne droite, ligne courbe;
  - Motif.
- Texte :
  - Insertion de texte;
  - Police de caractères;
  - Taille des caractères.
- Commandes de gestion :
  - Récupération d'une image;
  - Sauvegarde sous un nouveau nom;
  - Modification de la taille ou de l'orientation.

#### Habilités

- **Appliquer** : Utiliser une procédure ou des techniques en respectant des règles précises pour aboutir à un résultat attendu.
- **Produire** : Intégrer de façon pertinente, originale et organisée différentes habiletés et différents éléments dans la création d'un tout complexe.

<b>4 Tableau de pondération</b>
---------------------------------

NOTIONS HABILITÉS	GRAPHIQUE 25 %		COMMANDES DE GESTION 15 %
	DESSIN 45 %	TEXTE 15 %	
<b>APPLIQUER</b>  25 %	<b>1</b> Déplacement d'une forme ou d'un objet 5 %		<b>4</b> Récupération d'une image 5 %
	<b>2</b> Copie d'une forme ou d'un objet 5 %		<b>5</b> Sauvegarde sous un nouveau nom 5 %
	<b>3</b> Effacement d'une partie d'un dessin 5 %		
<b>PRODUIRE</b>  75 %	<b>6</b> Épaisseur des traits 10 %	<b>11</b> Insertion de texte 5 %	<b>14</b> Modification de la taille ou de l'orientation 5 %
	<b>7</b> Rectangle aux coins arrondis, cercle, ellipse 15 %	<b>12</b> Police de caractères 5 %	
	<b>8</b> Ligne droite, ligne courbe 10 %	<b>13</b> Taille des caractères 5 %	
	<b>9</b> Motif 10 %		
	<b>10</b> Effets spéciaux 10 %		

## **5 Comportements observables**

### **Description générale**

C'est à partir de la liste des comportements observables établie ci-dessous que doivent être construites les tâches de l'épreuve. Une tâche peut servir à regrouper plus d'une dimension à la fois et plus d'une habileté, particulièrement en ce qui concerne l'habileté *Produire*. L'élève doit exécuter les tâches dans un temps prédéterminé pour montrer sa maîtrise et son autonomie dans l'utilisation d'un logiciel graphique.

### **Description des dimensions liées à l'habileté *Appliquer***

Les tâches liées à l'habileté *Appliquer* comportent des étapes prédéterminées et ont pour but de mettre en évidence des habiletés particulières. L'évaluation des tâches est centrée sur le *comment faire*. Le résultat attendu doit être identique pour chaque élève.

*À l'aide d'un logiciel graphique, l'élève doit pouvoir :*

1. Déplacer une forme ou un objet vers une position relative précisée.
2. Copier une forme ou un objet d'un dessin.
3. Effacer une partie d'un dessin.
4. Récupérer une image dans un document existant.
5. Sauvegarder une production, sous un nouveau nom, dans un fichier sur disquette.



**Description des dimensions liées à l'habileté *Produire***

L'évaluation des dimensions liées à l'habileté *Produire* est centrée sur le résultat plus que sur la *façon de faire*. La détermination de l'ordre d'exécution des différentes étapes fait partie de cette habileté. Le résultat attendu doit être différent pour chaque élève.

*À l'aide d'un logiciel graphique, l'élève doit pouvoir :*

6. Utiliser différentes épaisseurs de trait.
7. Tracer un rectangle aux coins arrondis, un cercle et une ellipse dans un dessin.
8. Tracer au moins une ligne droite et une ligne courbe dans un dessin.
9. Utiliser un motif dans un des objets du dessin.
10. Utiliser au moins un effet spécial dont le résultat est apparent.
11. Insérer du texte dans un dessin.
12. Utiliser différentes polices de caractères pour le texte d'un même dessin.
13. Utiliser différentes tailles de caractères pour le texte d'un même dessin.
14. Modifier l'orientation ou la taille par défaut du format d'impression d'un dessin.

## 6 Justification des choix

### Pondération des habiletés

Considérant que par les objectifs du cours on vise à favoriser chez l'élève l'acquisition des connaissances et le développement des habiletés liées à l'utilisation d'un logiciel graphique, deux habiletés ont été retenues en vue de l'évaluation sommative :

- l'habileté *Appliquer*, qui permet de vérifier l'utilisation des fonctions à partir de directives précises;
- l'habileté *Produire*, qui permet de vérifier l'initiative, la créativité et l'autonomie de l'élève.

### Pondération des éléments de contenu

Considérant que les connaissances liées aux différents éléments de base d'un logiciel graphique sont présentes dans l'ensemble des dimensions, aucune dimension particulière à ces éléments n'a été incluse dans l'évaluation sommative du présent cours.

La pondération des éléments de contenu correspond à leur importance dans le présent cours. Les éléments de contenu sont liés soit à l'habileté *Appliquer*, soit à l'habileté *Produire*, selon ce qui a été jugé le plus approprié.

### Répartition de la pondération

- En fonction des habiletés :
  - Habileté *Appliquer* 25 %
  - Habileté *Produire* 75 %
- En fonction des notions :
  - Graphique 25 %
  - Dessin 45 %
  - Texte 15 %
  - Commandes de gestion 15 %

## 7 Spécification de l'épreuve

### 7.1 Type d'épreuve

- L'épreuve nécessaire à l'évaluation sommative est une épreuve pratique qui se déroule à la fin du cours.
- Compte tenu du temps accordé pour faire passer l'épreuve, on mesurera les éléments de contenu liés à l'habileté *Appliquer* à partir d'un dessin fourni à l'élève dans un fichier sur disquette.

### 7.2 Caractéristiques de l'épreuve

- L'épreuve comporte une ou plusieurs tâches.
- L'épreuve se déroule en une seule séance.
- L'épreuve a une durée totale d'au plus 120 minutes.
- L'usage d'un ordinateur, d'un logiciel graphique et d'une imprimante est nécessaire pendant l'épreuve.
- L'usage du guide d'apprentissage est interdit.
- L'usage de la fonction *aide* du logiciel est permis (si le logiciel ne comporte pas ladite fonction, l'élève peut utiliser le *Guide de référence* du manufacturier).
- L'usage d'une feuille de notes personnelles (format lettre) est permis.
- L'évaluation se fait à l'aide du même logiciel que l'élève a utilisé durant son apprentissage.
- L'élève doit imprimer chacune des tâches.
- La correction est effectuée à partir des impressions et, au besoin, à l'aide des fichiers de l'élève.

### 7.3 Exigence de réussite

- La note de passage de l'épreuve est fixée à 60 sur 100.

